

# iD 편집기

이 안내서는 [beginner id-editor ko.odt](#) 또는 [beginner id-editor ko.pdf](#) 로 다운로드할 수 있습니다

2016-03-30 에 리뷰됨

HOT 나 MissingMaps 등의 작업 관리자로 지도 작업을 시작하고 있나요? [HOT 팁 단락](#)을 참고하세요.

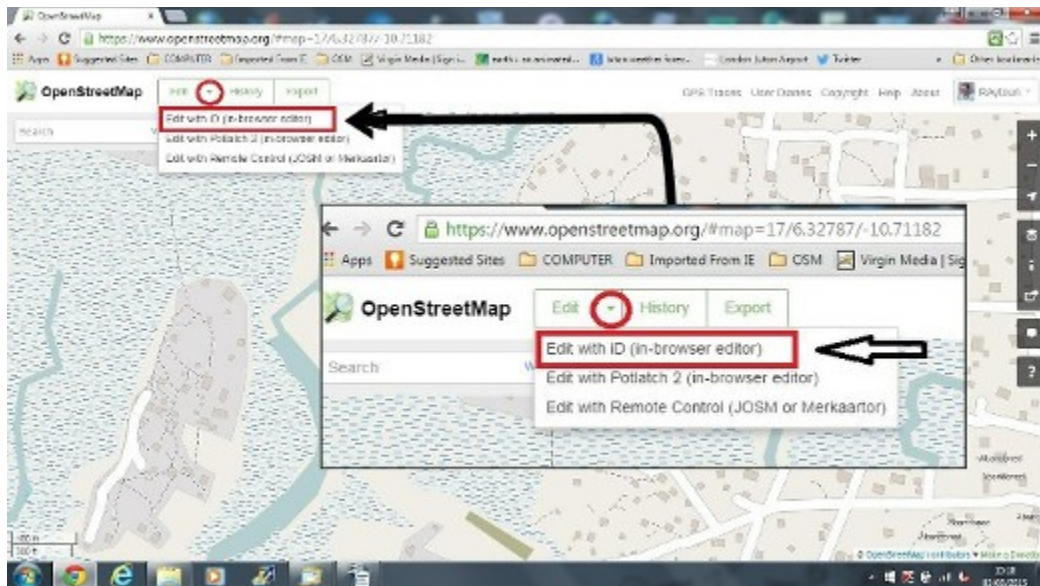
- TOC { :toc }

iD 편집기는 사실상 표준인 브라우저 기반 OpenStreetMap 편집기입니다. iD 는 빠르고 사용하기 쉬우며, 위성·항공 사진이나 GPS, Field Papers, Mapillary 같은 다양한 데이터를 이용해서 지도 작업을 할 수 있는 도구입니다.

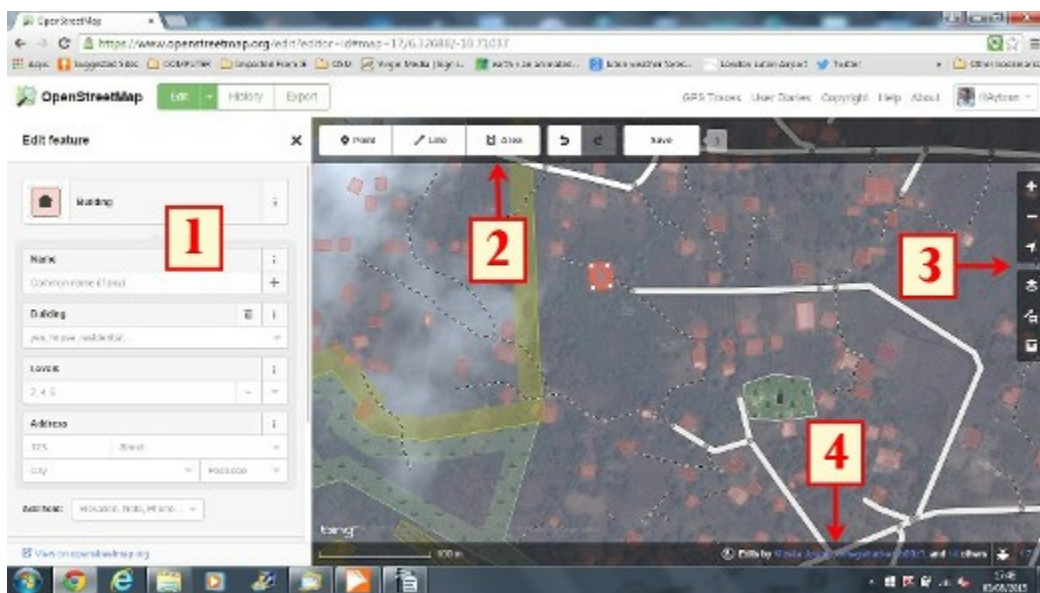
iD 편집기는 JOSM(고급 지도 작업 도구)의 복잡한 기능이 필요하지 않은 소규모·저난도 편집에 적합합니다. 이 단락은 iD 를 이용한 편집의 기초를 설명합니다.

## iD 편집기 시작하기


- iD 편집기에는 인터넷 연결이 필요합니다.
- 인터넷 브라우저를 열고 OpenStreetMap 웹 사이트 <http://www.openstreetmap.org> 로 이동하세요.
- 당신의 OpenStreetMap 계정으로 **로그인하세요**
- 편집하고 싶은 위치를 지도에서 맞추고 확대하세요. 마우스 왼쪽 버튼을 누르고 지도를 원하는 방향으로 드래그하면 됩니다.
- **편집** 옆에 있는 작은 화살표를 누르세요. 그런 다음 **iD (브라우저 내 편집기)**(으)로 편집을 누르세요.





## iD 편집기 사용자 인터페이스





1. **지물 편집 창:** 이 창에서 지도에서 선택한 개체의 태그를 볼 수 있습니다. 이 창에서 태그를 추가하거나 편집할 수 있습니다.
2. **도구:** 이 창에서 기본적인 편집 도구를 사용할 수 있습니다.

점(노드) 그리기, 단축키 1 

선(웨이) 그리기, 단축키 2 


공간(다각형) 그리기, 단축키 **3**  Area


실행 취소, 단축키 **Ctrl+z** 


다시 실행, 단축키 **Ctrl+y** 


저장, 단축키 **Ctrl+s** 


3. **지도 창:** 이 창에서 다양한 설정을 조절할 수 있습니다.


확대, 단축키 **+** 

축소, 단축키 **-** 

내 위치 보기 


배경 설정, 단축키 **b** 

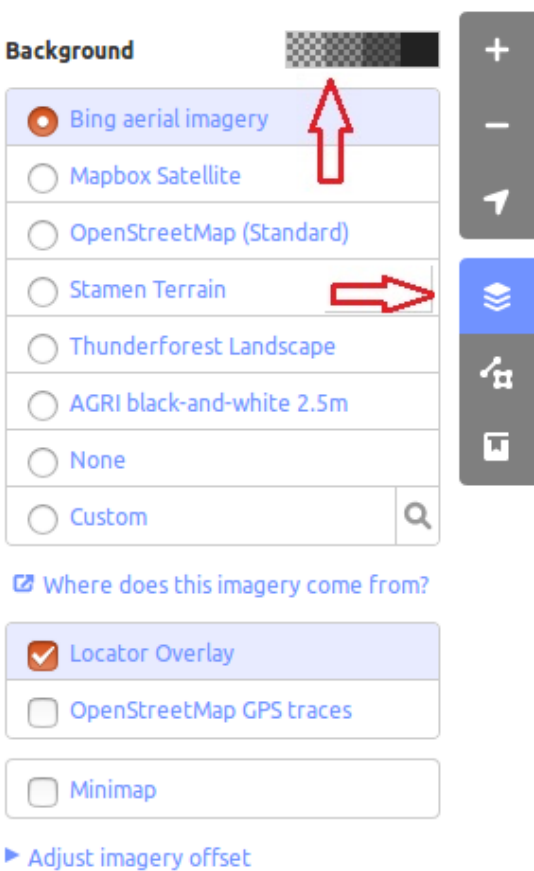
지도 자료, 단축키 **f** 

도움말, 단축키 **h** 

4. **정보 창:** 이 창에서 축척과 이 지역 내에 기여한 사람들 같은 다양한 정보를 볼 수 있습니다.

## 배경 설정

배경 설정 버튼을 누르거나 단축키 **b** 를 사용하세요.



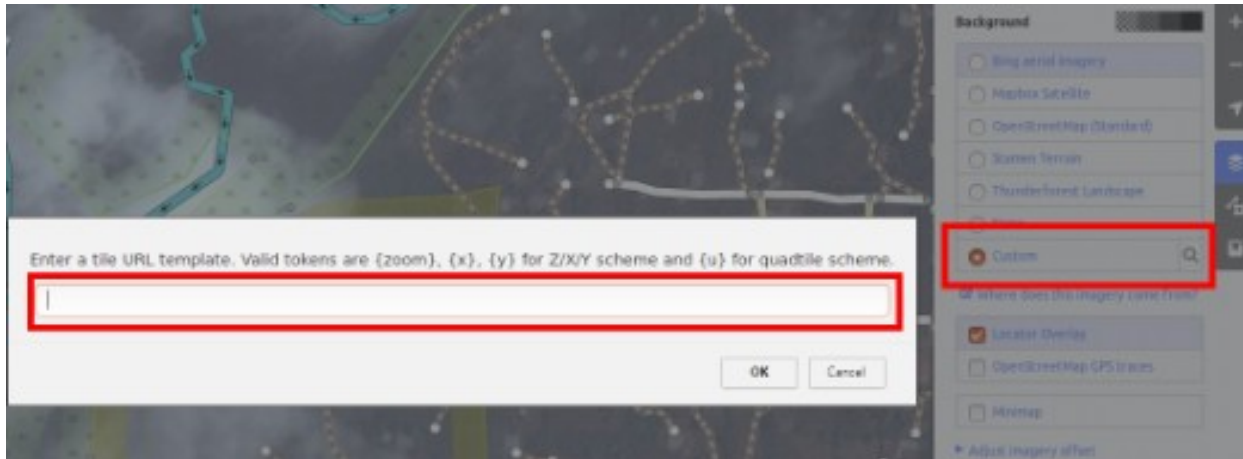
명도를 조절하려면 박스 4 개 중 하나를 누르세요. 왼쪽부터 25%, 50%, 75%, 100%입니다.



원하는 이미지 제공자에 따라 배경을 변경할 수도 있습니다(기본값은 Bing 항공 이미지).

사용자 지정을 눌러서 직접 지도 타일을 추가할 수도 있습니다. 예를 들어, **Field Paper(현장 조사 지도)**를 추가<sup>1</sup>하고 싶다면, 사용자 지정을 누르고 돋보기(검색) 아이콘을 눌러서 다음과 같이 창을 여세요.

1 Field Paper 에 관한 더 많은 정보는 [다른 LearnOSM 문서](#)에서 볼 수 있습니다.

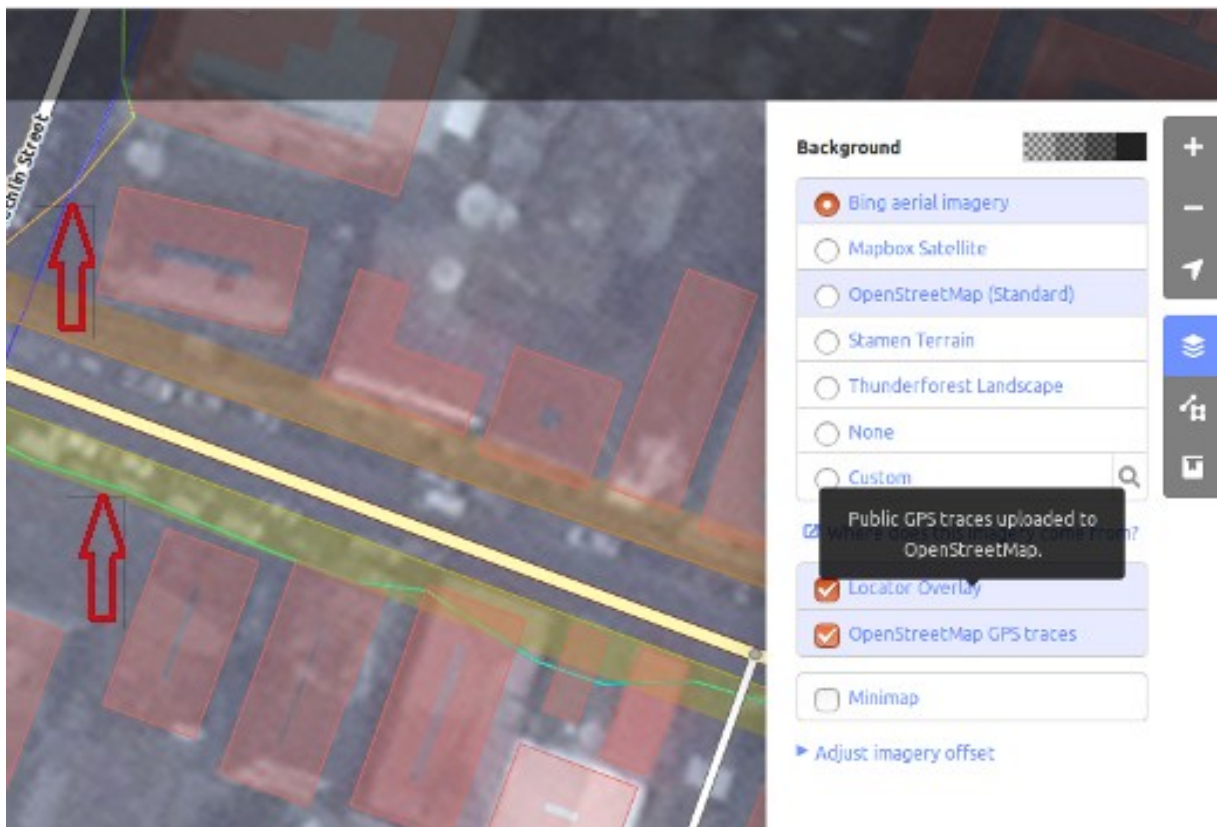


그리고 다음 URL 처럼 생긴 **FieldPaper** 스냅샷 URL 을 입력하세요.

<http://fieldpapers.org/snapshot.php?id=cqhm2v9#18/37.80593/-122.22715>

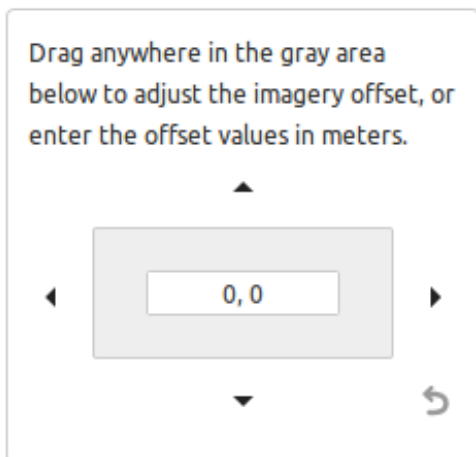
컴퓨터에 있는 GPS 궤적(GPX 포맷)을 띄우려면 GPX 파일을 iD 편집기에 드래그해서 놓으세요.


**OpenStreetMap** GPS 궤적을 활성화하려면 상자를 누르세요. 아래의 이미지에서, 공개 GPS 궤적이 다양한 색상으로, 진행 방향과 같이 나타납니다.



만약 [이미지 오프셋](#)이 있다면, **사진 오프셋 조절**을 눌러서 **이미지 오프셋**을 고칠 수 있습니다.

▼ Adjust imagery offset



- 네 방향 화살표를 눌러서 이미지를 움직이세요. 기본 위치로 되돌리려면 재설정 버튼을 누르세요. 

## iD 편집의 기초

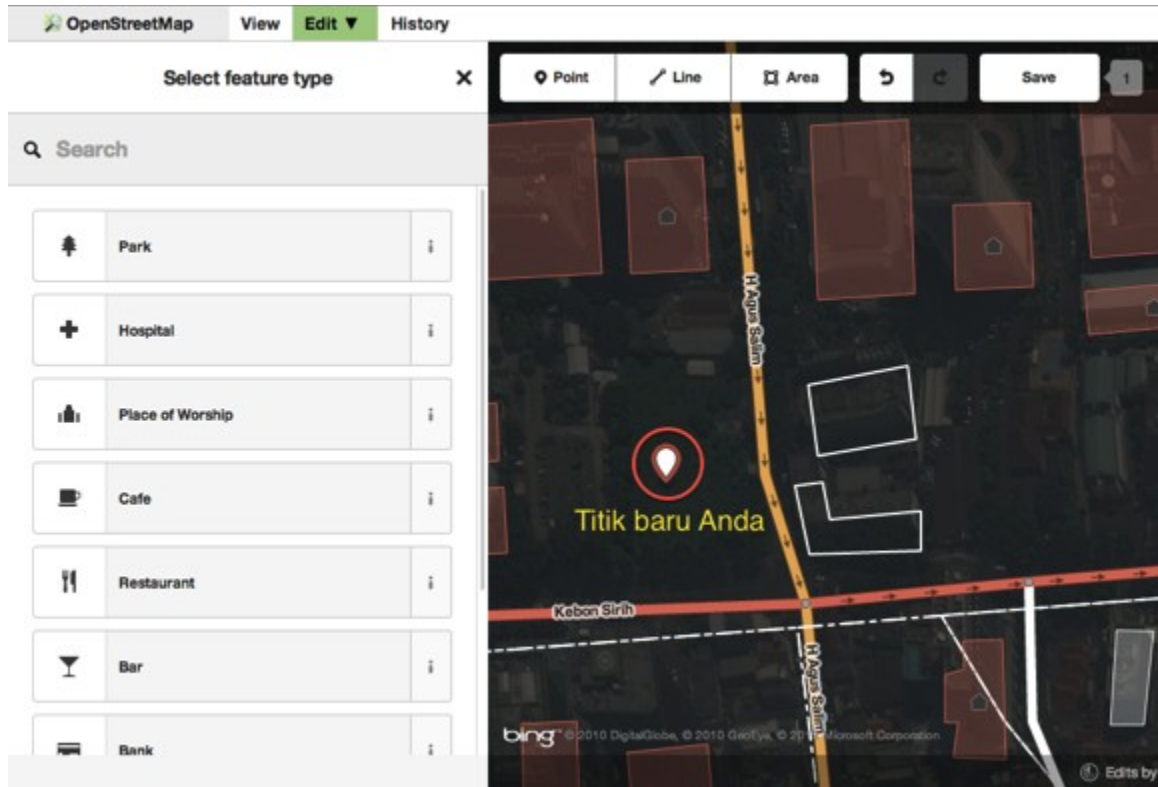
### 점 추가하기

새로운 점을 추가하려면 **점** 버튼을 누르세요.

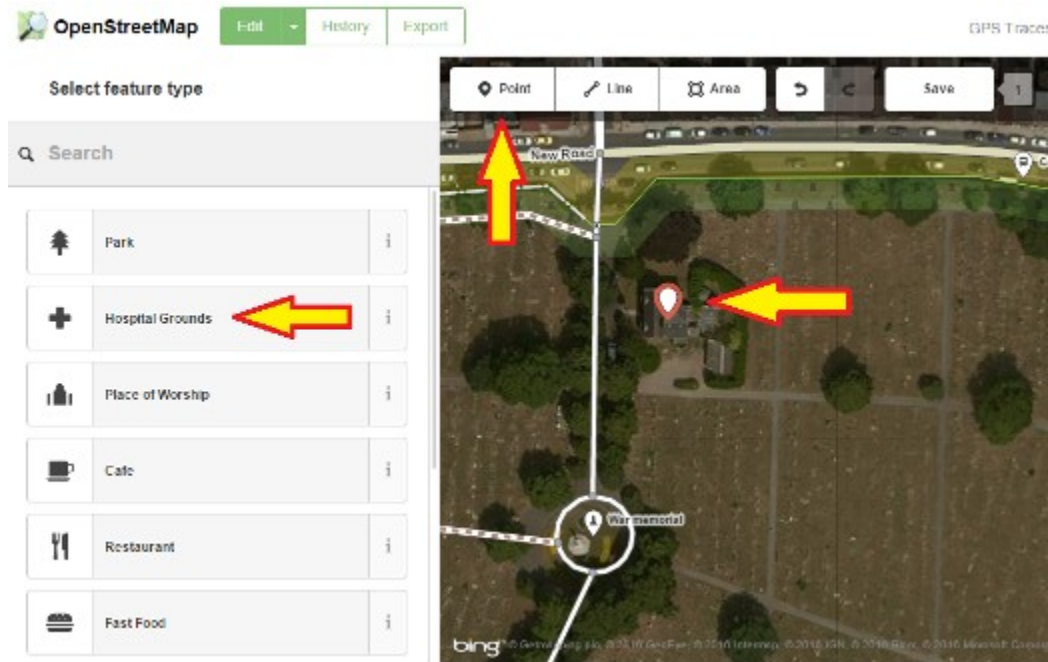
 Point


- 마우스 커서가 더하기(+) 모양으로 변할 것입니다. 이제 표시하고 싶은 장소의 위치를 클릭하세요. 예를 들어, 근처에 있는 병원의 위치를 알고 있다면 병원 건물의 위치를 클릭하세요.





- 새로운 점이 추가된 것을 주목하세요. 개체의 속성을 선택할 수 있도록 동시에 왼쪽 창이 바뀝니다. 점을 병원으로 지정하려면 **병원 부지**를 누르세요.



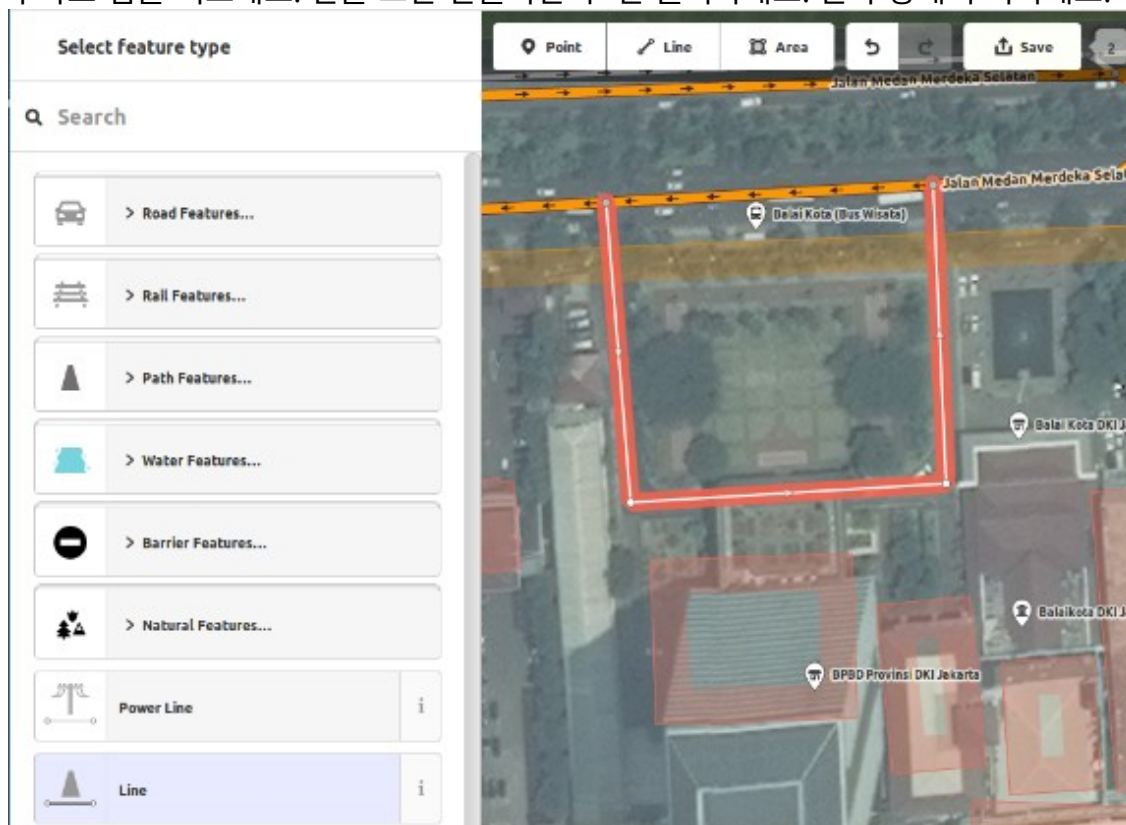
- 양식을 사용해서 병원 이름, 주소 같은 점의 세부 정보를 채울 수 있습니다. 지물 창에서 선택한 태그에 따라 각 지물은 서로 다른 양식을 따른다는 점을 명심하세요.
  - 만약 점을 잘못된 위치에 놓았다는지 하는 실수를 했다면, 왼쪽 마우스 버튼으로 점을 잡고 드래그해서 점을 새로운 위치로 옮길 수 있습니다. 점을 삭제하고 싶다면, 왼쪽 마우스 버튼으로 점을 클릭해서, 마우스 우클릭으로 메뉴를 열어 휴지통처럼 생긴 아이콘을 눌러 삭제하면 됩니다. 
- 사실 iD 편집기에서 만든 "점"은 "태그"로 이루어진 집합을 달고 있는 독립된 "노드"입니다.

## 선 긋기

새로운 선을 추가하려면 **선** 버튼을 누르세요.










 Line

- 마우스 커서가 더하기(+) 모양으로 변할 것입니다. 지도에 그려지지 않은 도로를 찾고 쪽 따라가세요. 도로가 시작하는 곳에서 한 번 클릭해 점을 만들고, 마우스를 움직여서 추가로 점을 찍으세요. 선을 그만 만들려면 두 번 클릭하세요. 왼쪽 창에 주목하세요.




- 점을 찍었을 때처럼 선에 걸맞는 적절한 태그를 선택하세요.
- 왼쪽 마우스 버튼으로 점을 잡고 드래그해서 선에 속한 점을 드래그할 수 있습니다.

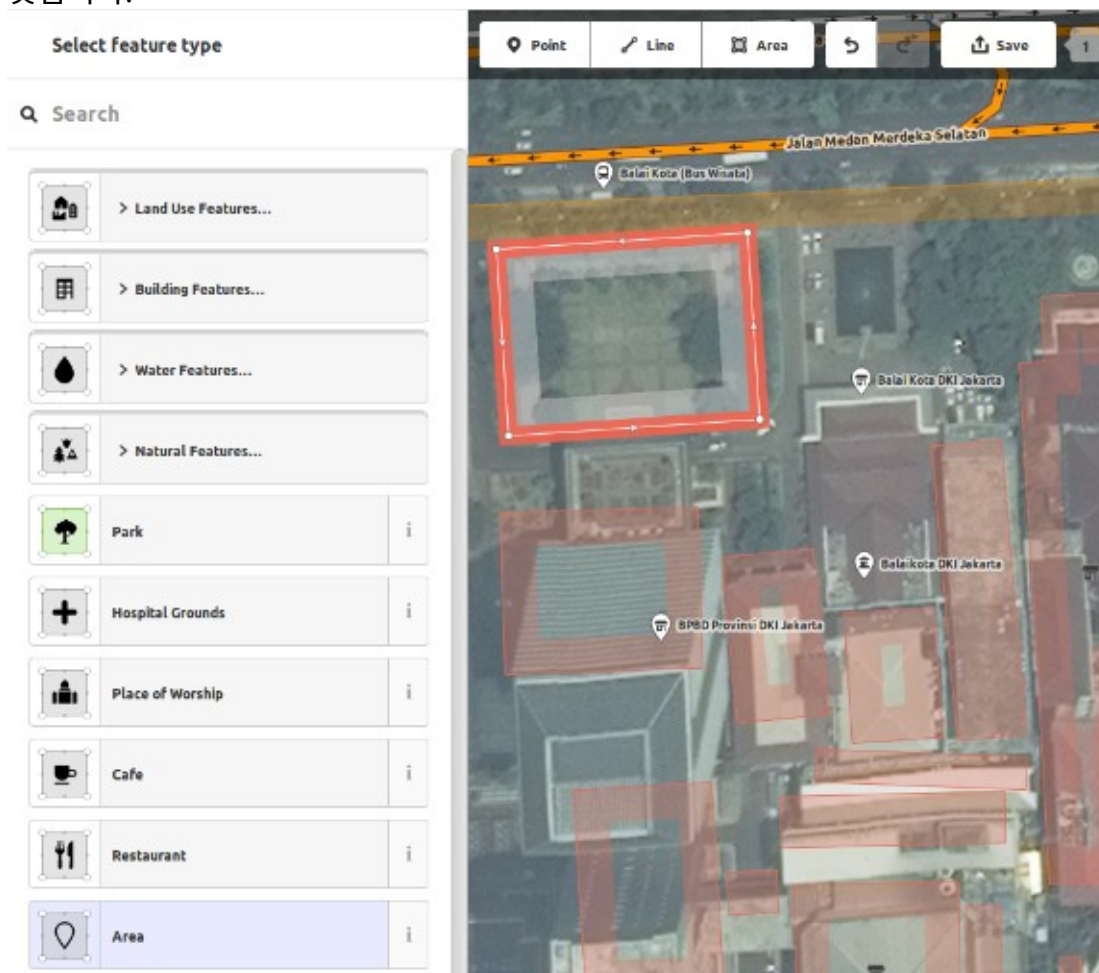


- 선을 선택하고 **이동**을 선택해서 선 전체를 움직일 수도 있습니다. 그런 다음 선을 새로운 위치로 옮기세요. 
  - 왼쪽 마우스 버튼으로 선에 속하는 개별 점(노드)를 잡고 마우스 우클릭으로 메뉴를 열면, 다음 도구들을 사용할 수 있습니다.
  - 선에서 점을 삭제합니다. 
  - 점을 선에서 분리합니다. 
  - 선택한 점을 기준으로 선 1 개를 2 개로 분할합니다. 
  - 선에 대고(점에서는 해당하지 않음) 마우스 좌클릭을 하면, 다음 도구들을 사용할 수 있습니다.
  - 선을 삭제합니다. 
  - 선에서 원을 형성합니다(닫힌 선이어야 함). 
  - 선을 움직입니다. 
  - 선에서 직사각형을 형성합니다(닫힌 선이어야 함). 
  - 선의 방향을 뒤집습니다(강이나 일방통행로에 사용하기 좋음). 
- 사실 iD 편집기에서 만든 "선"은 "태그"로 이루어진 집합을 달고 있는 독립된 "웨이"입니다.

**삭제**할 때 주의할 점: 일반적으로 지도 개선만 하려고 할 때 다른 사람이 만든 것을 삭제하는 것은 피해야 합니다. 당신이 한 실수는 삭제할 수 있지만, 다른 사람이 기여한 것을 고쳐야 할 때는 개체를 '조정'해야 합니다. 이는 OSM 데이터베이스에 있는 항목의 역사를 보존하는 데 중요하며, 동료 기여자들을 존중하는 방법입니다. 만약 정말로 삭제해야 된다고 생각한다면, 우선 이전 기여자나 OSM 메일링 리스트의 회원들 중 1 명에게 물어보세요.

## 도형(다각형) 그리기

- 새로운 다각형을 추가하려면 **공간** 버튼을 누르세요.  Area `{: height="24px"}`
- 마우스 커서가 더하기(+) 모양으로 변할 것입니다. 배경 이미지를 토대로 건물 테두리를 따라 그리세요.
  - 당신이 부여한 속성에 따라 당신이 그린 다각형의 색이 바뀐다는 것을 알아차리게 될 것입니다.

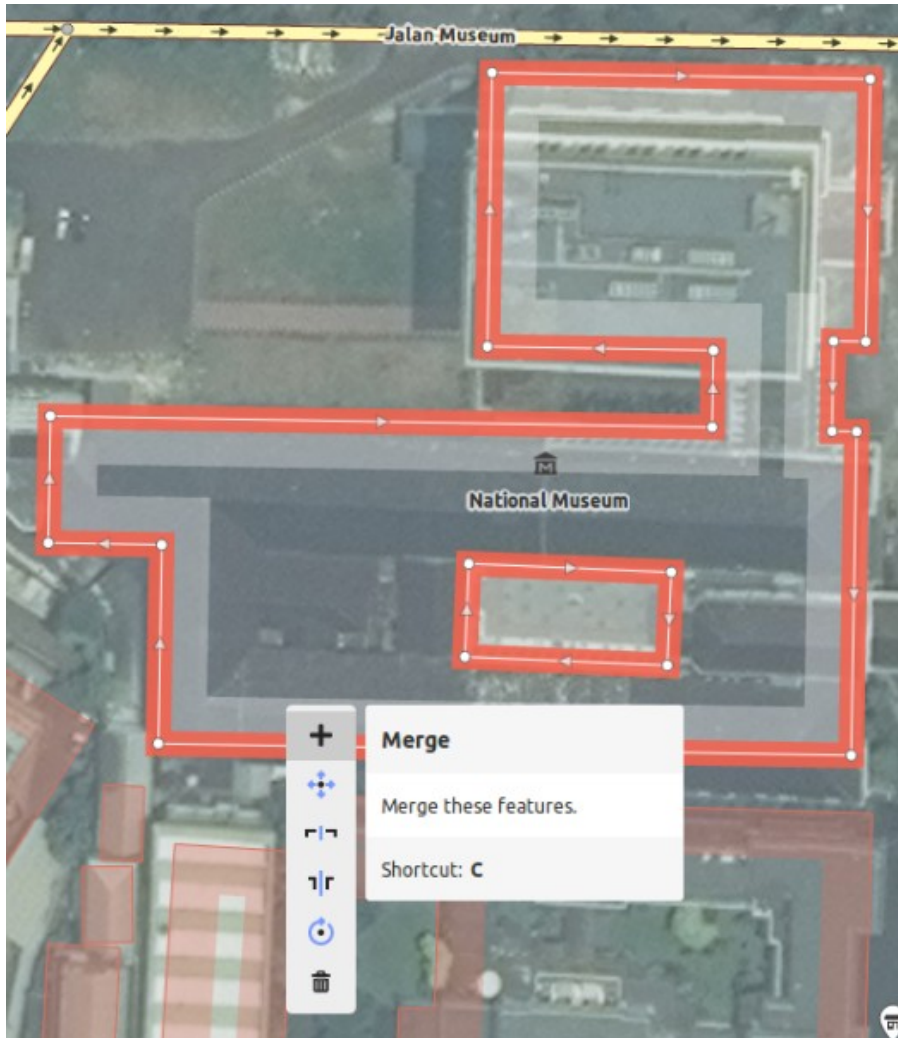


- 다각형을 선택했을 때와 마우스 우클릭 버튼으로 창을 띄웠을 때 사용할 수 있는 도구들은 선을 선택했을 때와 비슷합니다.
- 사실 iD 편집기에서 만든 "다각형"은 태그가 붙어 있는 "닫힌 웨이"입니다.

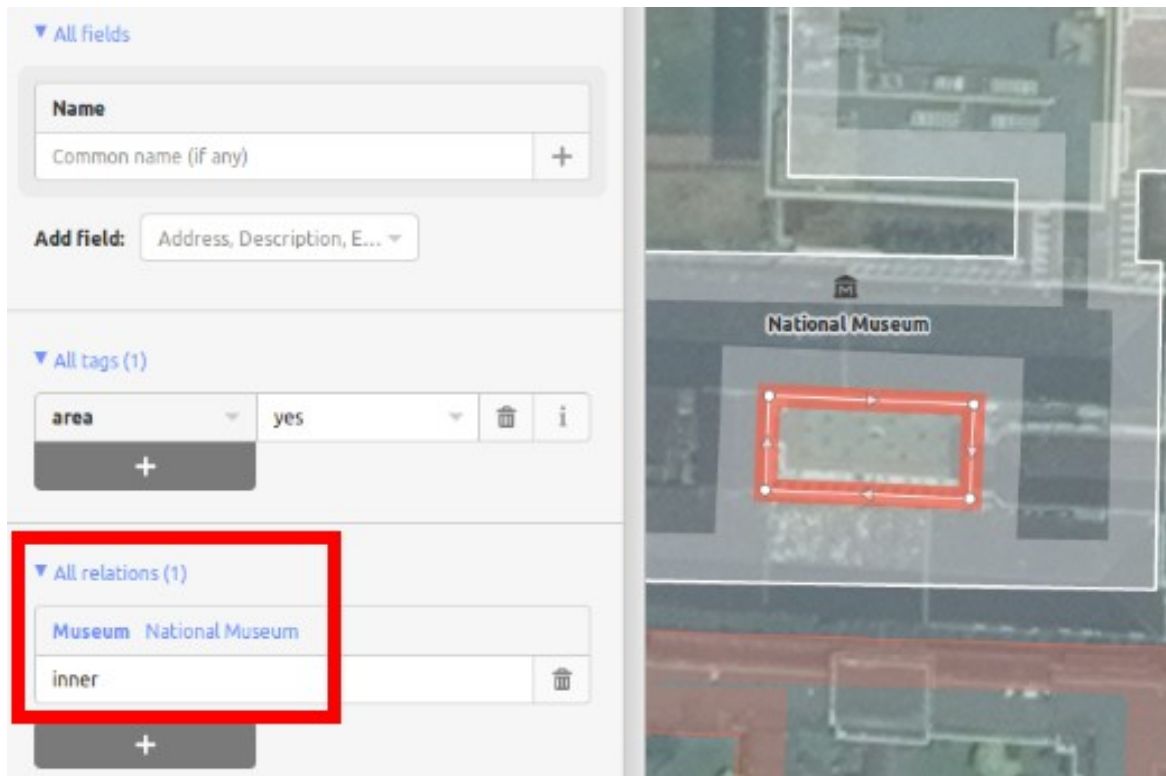
## 다중 다각형 그리기

때때로 외부 테두리 하나로는 부족하고, 내부 테두리가 필요한 다각형을 그려야 할 때가 있습니다. 건물을 안마당이라고, 호수를 섬이라고 생각하세요. 이러한 다각형을 외부 테두리에서 내부 테두리로 이어지도록 선 하나만으로 표현하지 마세요. 각각 테두리를 분리해서 그린 다음에, 태

그를 외부 테두리에만 붙이고, 모든 테두리를 선택해서 **c**를 눌러 테두리를 결합하세요. 이것이 바로 다중 다각형입니다.



새롭게 만든 다중 다각형의 테두리 중 하나를 선택하면 왼쪽에서 다중 다각형 전체의 속성을 볼 수 있습니다.



## 변경 내역 저장하기


OpenStreetMap 에 당신이 편집한 것들을 저장하고 싶다면, **저장** 버튼을 누르세요. 왼쪽에 업로드 창이 뜰 것입니다.

### Upload to OpenStreetMap

**Changeset Comment**

added a park

[About changeset comments](#)


The changes you upload as  will be visible on all maps that use OpenStreetMap data.


Cancel

Upload

► All tags (5)

**1 Changes**

 Created Park





- 자신이 무엇을 편집했는지 써 주고 **저장** 버튼을 누르세요.


만약 동시에 여러 사람이 같은 지물(점, 선, 영역)을 편집했을 때에는, **충돌**을 해결하기 전까지는 편집 내역을 업로드할 수 없다는 경고를 받습니다. 여러 사람의 편집 내역 중 업로드할 것을 고르세요. 충돌을 해결할 때는 보통 다른 사람의 편집 내역을 포함하게 되어 있습니다. 이 경우 충돌이 발생한 지물로 되돌아가 다시 편집하길 원할 것입니다 (다시 충돌이 생기는 것을 방지하기 위해 편집하고 나서 바로 저장하세요!).

## 추가 정보와 추가하고 싶은 태그

개체를 편집할 때, 속성 창 아래쪽에 아이콘 목록이 보일 것입니다. 이 아이콘들을 클릭해서 추가 정보를 넣을 수 있습니다.

- 고도 추가 

- 참고 추가 

- 연락처·전화번호 추가 

- source(출처) 태그 추가



- 웹 사이트 추가



- 접근성 정보 추가



- 위키피디아 링크 추가



아니면, **모든 태그**를 클릭해서 추가하고 싶은 태그를 추가할 수도 있습니다.

▶ All tags (1)

- 클릭하면 지물에 붙어 있는 모든 태그를 볼 수 있습니다.

▼ All tags (9)

access:roof	no		
addr:full	Jalan Medan Mer ...		
building	yes		
building:levels	1		
building:roof	tile		
building:structure	reinforced_maso ...		
building:walls	brick		
name	Kantor Wapres RI		
office	government		
+			

- 키와 값을 추가하려면 더하기(+) 버튼을, 태그를 삭제하려면 휴지통 아이콘을 누르세요.

## 추가 튜토리얼

[우리의 외부 자료 페이지](#)에서 다양한 곳에서 나온 수많은 영상 튜토리얼 링크를 볼 수 있습니다.

## iD VS JOSM

iD 는 이럴 때 좋습니다...

- 단순한 편집을 하려 할 때



- 이미지를 불러오고 편집을 저장할 수 있을 정도로 빠른 인터넷을 갖추고 있을 때
- 일관성 있고 단순한 태그 체계를 따르고 싶을 때
- 당신이 사용하고 있는 컴퓨터에 프로그램을 설치하는 것을 제한받을 때

**JOSM은 이럴 때 좋습니다...**

- 많은 건물을 추가할 때(buildings\_tool 플러그인 참조)
  - 기존의 다각형이나 선을 대량으로 수정할 때
  - 인터넷 연결에 의존할 수 없거나 오프라인 상태일 때
  - 당신이 특정 태그 체계(혹은 이용자들이 만든 사전 집합)를 사용하고 있을 때
- 이 안내서의 내용은 [프레젠테이션](#)으로 이용할 수 있습니다.